Межзвездные корабли

Дизайн	Цена	Команда / Пассажиры	Размер Палубы	Скорость	Прочность	Свойства
Истребитель	30,000 зм	1 / 5	1	10 миль/ч	80	КД 15, Огромный, Защита корабля
Фрегат	50,000 зм	2 / 10	2	14 миль/ч	160	КД 14, Гигантский, Защита корабля
Разрушитель	100,000 зм	15 / 150	4	18 миль/ч	240	КД 13, Гигантский, Защита корабля
Крейсер	200,000 зм	50 / 300	6	25 миль/ч	320	КД 12, Гигантский, Защита корабля
Линкор	500,000 зм	300 / 1,000	8	30 миль/ч	400	КД 11, Гигантский, Защита корабля
Титан	1,000,000 зм	1,000 / 10,000	12	35 миль/ч	600	КД 10, Гигантский, Защита корабля

Покоряя астральное течение

В ночном небе многих D&D миров звезды складываются в причудливый рисунок на фоне чернильного неба. В большинстве этих миров люди вглядываются в небо в поисках внезапных просветлений и знаков, которые помогут им предсказать будущее. Однако есть не так много миров, в которых магия достигла такого уровня, что смелые искатели приключений могут сесть на межзвездный корабль и отправиться покорять звезды и открывать миры, в которых еще никто не бывал.

Ниже вы найдете правила, описывающие путешествия между звезд и управление межзвездным судна.

Межзвездные судна

Появление межзвездных судов зависит от тех, кто их создал. Некоторые из них выглядят практически также, как и обычные морские суда, только на их борты нанесены руны. Другие обладают мощными металлическими конструкциями, которые извергают огонь во время взлета. Вне зависимости от того, кто их сделал и как они появились, все межзвездные корабли следуют нижеописанным правилам.

Каждое межзвездное судно имеет свой дизайн, который характеризует размер, прочность и другие свойства судна. Ниже вы найдете описание всех этих свойств.

Прочность межзвездного судна учитывает два компонента: максимальное количество хит поинтов корпуса судна и запас хит поинтов для установки. Хит поинты для установки используются для установки подсистем на судно. Подсистеме должно быть отведено минимум 40 хит поинтов для установки на судно. Хит поинты, взятые из установки, не уменьшают общий запас хит поинтов корпуса судна.

Если корпус судна опускается до 0 хит поинтов, то судно считается уничтоженным. Если прочность установленной подсистемы уменьшается до 0, то она считается неактивной, а ее действия и бонусные действия не могут быть использованы до тех пор, пока подсистема не будет отремонтирована.

Колонка **Команда / Пассажиры** показывает минимальное количество команды, необходимое для полного контроля судном, а также максимальное количество пассажиров.

Размер палубы показывает, сколько ходов потребуется, чтобы перейти от одной подсистемы к другой на одном судне. Мастер в праве уменьшить или увеличить количество ходов, если существо передвигается быстро или медленное.

Скорость показывает базовую скорость передвижения судна. Этот показатель может быть увеличен, если на судне установлены инженерные подсистемы, а также как много было затрачено хит поинтов для установки двигателей.

Защита корабля показывает стандартный набор сопротивлений к урону и разным эффектам, а также все формы иммунитета судна. Все они будут описаны ниже.

Все межзвездные судна обладают иммунитетом к не магическому дробящему, колющему и рубящему урону, а также к урону ядом и психоникой. Межзвездные судна имеют сопротивление к кислоте, дробящему, колющему и рубящему урону, урону холодом, огнем, молнией, светом, громом, а также некротическому урону.

Дополнительно межзвездные судна получают иммунитет к очарованию, немоте, испугу, недееспособности, параличу, окаменению, отравлению, положению ничком, оглушению и состоянию без сознания.

КД (Класс Доспеха) межзвездного судна зависит от

размера судна. Чем больше судно, тем меньше Класс Доспеха и тем проще по нему попасть.

Общие подсистемы

Описанные ниже подсистемы являются самыми частыми подсистемами, которые располагаются на межзвездных судах. Чтобы установить одну из них на судно, вам нужно потратить 40 хит поинтов из запаса на установку. Затраченное количество хит поинтов является максимальным количеством хит поинтов у подсистемы. Вы можете восстановить количество хитов подсистемы только во время ремонта. Если количество хит поинтов подсистемы опустится ниже 40 — она становится неработоспособной до тех пор, пока не будет отремонтирована до 40 или выше хит поинтов.

Подсистему может пользовать только одно существо в один раунд. Если у существа есть навык владения подсистемой, то его называют **ведущим офицером**.

Каждая подсистема дает преимущества судну, а также действия, которые могут быть использованы только ведущим офицером.

Защита

Защитные подсистемы позволяют более точно контролировать управление межвездного судна, а также улучшать естественную защиту корабля. Когда защитная подсистема установлена и активна, она уменьшает получаемый урон по корпусу и другим подсистемам на 1 хит поинт за каждые 10 хит поинтов, потраченных на установку защитной подсистемы.

Если вы являетесь ведущим офицером, то вы можете использовать следующие действия:

Маневр уклонения. Действием совершите проверку по Защитным системам (Интеллект). Если результат проверки выше, чем Класс Доспеха судна, то результат вашего броска становится Классом Доспеха судна до начала вашего следующего хода.

Поднять щиты. Действие вы можете создать мерцающий щит, который будет защищать судно от повреждений. Созданный щит получает количество хит поинтов, равное текущему значению хит поинтов защитной подсистемы, а также имеет все иммунитеты и сопротивления межзвездного судна. Когда корпус или другая подсистема получает урон, щит перенимает на себя повреждения. Если после атаки хит поинты щита опускаются до 0, то оставшийся урон получает корпус или подсистема, в зависимости от цели атаки.

Обновить щиты. Бонусным действием вы можете увеличить хит поинты щита до значения уровня хитов защитной подсистемы.

Инженерия

Инженерные подсистемы позволяют вам практически мгновенно путешествовать в астральном потоке и манипулировать уровнями мощности подсистем, установленных на корабле. За каждые 10 хит поинтов, использованных для установки инженерной подсистемы, скорость судна увеличивается на 1 милю в час.

Дополнительно, установка инженерной подсистемы на межзвездное судно позволяет использовать FTL-прыжок. FTL-прыжок требует 12-часовой подготовки, после чего судно может проходить 1 световой год в час за каждые 10 хит поинтов, затраченных на установку инженерной подсистемы.

Если вы ведущий инженер, вы можете использовать следующие действия.

Перезагрузка. Бонусным действием вы можете нанести 5 единиц урона силой, которые не могут быть уменьшены, по инженерной подсистеме. Если вы делаете это — выберите неактивную подсистему. Эта подсистема получает 1 хит поинт и становится активной.

Больше энергии. Реакцией вы можете усилить проверку характеристики или бросок атаки до того, как это сделает подсистема. Когда вы делаете это, совершите проверку по Инженерной подсистеме (Интеллект) со Сложностью 16 или потратьте 5 единиц хит поинтов у инженерной системы. Если вы проваливаете бросок, инженерная подсистема теряет 10 хит поинтов. Вне зависимости от результата броска, если инженерная подсистема все еще активна, то выбранный вами бросок атаки или проверка характеристики совершается с преимуществом.

Перераспределение мощности. В качестве действия вы можете выбрать две активные подсистемы и совершить проверку по Инженерной подсистеме (Интеллект). Одна из подсистем теряет половину значения броска в виде хит поинтов. Другая подсистема получает удвоенное значение хит поинтов, которое потеряла первая подсистема.

Коммуникация

Коммуникационные подсистемы позволяют вам связываться с другими членами команды в пределах судна, а также между двумя суднами. Когда у вас на корабле установлена коммуникационная подсистема, вы можете попытаться вызвать другой корабль, вне зависимости, есть ли на его борту коммуникационная система или нет.

Дополнительно, коммуникационная подсистема выступает в роли мостика корабля и позволяет дистанционно управлять с другими подсистемами. За каждые 10 хит поинтов, потраченных на установку этой подсистемы, выберите другую подсистему, установленную на судне. Она получает свое место на мостике, откуда ею можно будет управлять.

Если вы являетесь ведущим офицером в этой подсистеме, то вы можете совершать следующие действия:

Прямой приказ. Бонусным действием вы можете отправить приказ любому другому ведущему офицеру на судне. Этот ведущий офицер может использовать реакцию для совершения одного действия или бонусного действия той подсистемы, в которой он является ведущим офицером.

По моей команде. Действием вы можете использовать действие на другой активной подсистеме корабля. Если для совершения требуется владение подсистемой, то совершите проверку по Коммуникационной подсистеме (Харизма) вместе владения целевой подсистемой.

Орудия

Орудийные подсистемы позволяют вам совершать атаки против других судов и странных существ, которые могут бродят по астральному потоку. Когда вы устанавливаете эту систему, вы можете выбрать межзвездное орудие за каждые 20 хит поинтов, потраченных на установку орудийной подсистемы. Если на вашем судне нет ведущего офицера по вооружению, любое существо может выстрелить из одного орудия в качестве действия в этой подсистеме. Это орудие не может выстрелить снова до начала следующего хода существа, которое уже стреляло из него.

Если вы являетесь ведущим офицером по вооружению, то вы можете использовать следующие действия.

Готовься. В качестве бонусного действия вы можете выбраться целью вражескую подсистему. Когда вы делаете атаку при помощи орудийной подсистемы до начала своего следующего хода, вы можете выбрать целью эту подсистему или корпус.

Огонь. В качестве действия вы можете выстрелить из каждого орудия, установленного на это судно. Ни одно из использованных вами орудий не может стрелять повторно до начала вашего следующего хода.

Необычные подсистемы

Необычные подсистемы работают по тем же правилам, что и обычные системы, однако они не являются общими и играют не центральные роли на судне, в отличии от обычных систем.

Маскировка

Маскировочные подсистемы усиливают скрытность корабля, искажая свет и нарушая работу вражеских сенсоров. Когда вы устанавливаете подсистему маскировки, она создает постоянный слой статики, который нарушает работу сенсоров у кораблей противника и создает незначительное визуальное искажение вокруг корабля. Этот статик позволяет сделать так, что подсистемы корабля будет намного сложнее взять в цель. За каждые 20 хит поинтов, потраченных на установку подсистемы маскировки, Класс Доспеха каждой подсистемы считается на 1 больше, чем Класс Доспеха корабля.

Инкогнито. В качестве действия вы можете усилить мощность подсистемы маскировки. Совершить проверку по Маскировочной подсистеме (Интеллект). До тех пор, пока ни одна из подсистем корабля не принимает никаких действий, корабль считается невидимым и его не обнаружить без интеллектуальных подсистем.

Трансмиссия

Трансмиссионные подсистемы позволяют мгновенно транспортировать существ и объекты с или на корабль или ближайшую локацию. Когда вы устанавливаете трансмиссию, она создает идентификационный камень за каждые 10 хит поинтов, потраченных на установку подсистемы. Существо, настроенное на идентификационный камень корабля, может использовать действие, чтобы телепортироваться между кораблем и любой видимой местностью в пределах 200 футов от корабля.

На абордаж. В качестве действия любое количество согласных существ, настроенных на идентификационный камень вашего корабля, могут быть телепортированы с корабля на выбранную подсистему другого корабля в пределах 1000 футов или с подсистемы другого корабля на ваш корабль в пределах 1000 футов.

Сбой. Когда одно или более существ были телепортированы на ваш корабль вражеской трансмиссионной подсистемой, вы можете использовать реакцию в попытке прервать телепортацию. Совершите бросок Трансмиссионной подсистемы (Интеллект) против Трансмиссионной подсистемы (Интеллект) корабля, отправившегося существ. При успехе трансмиссия прерывается и существа не попадают к вам на корабль.

Телепортируй! В качестве действия выберите любое количество согласных существ, настроенных на идентификационные камни, связанные с кораблем. Каждое существо, а также одно существо (выбранное или схваченное) телепортируется с любого места в пределах 1000 футов в любую подсистему по вашему выбору на корабле.

Взлом

Системы взлома позволяют вам удаленно запрещать управление подсистемами другого корабля и заражать их системы вирусами и вирусными проклятиями. Сразу после установки подсистемы взлома вы получаете некоторую защиту против вирусов. Увеличьте Сложность заражения вирусом этого судна на 1 за каждые 10 хит поинтов, потраченных на установку подсистемы.

Взлом сети. В качестве действия вы можете выбрать одну вражескую подсистему для взлома. До конца вашего следующего хода, если эта подсистема используется для совершения действия, существо, активируемое подсистему, должно преуспеть в проверке мастерство владения подсистемами (Интеллект) против вашей подсистемы взлома (Интеллект). Если существо проваливает бросок — оно не может использовать эту подсистему в этот ход.

Загрузка вируса. В качестве действия вы можете предпринять попытку заразить вражеский корабль, который вы можете видеть в пределах 300 футов, вирусом или вирусным проклятием. Выберите вирус из таблицы ниже и совершите проверку по взлому (Интеллект) против Сложности вируса. Если вы преуспели, то вирус попал на вражеский корабль и будет находится там сроком до 1 недели.

Взлом

Вирус	СЛ	Эффект
Дыхание дракона	18	*Выберите подсистему, когда этот вирус заражает корабль. Действием ведущий офицер взлома может применить «Дыхание дракона» и нанести 3d12 урона огнем всем существам этой подсистемы.*
Вампир	16	*Когда ведущий офицер на зараженном судне делает бросок, для активации системы, которая является целью Взлома системы, действие совершается с помехой.*
Сигнальные огоньки	14	*Зараженное судно испускает постоянный сигнал, который дает преимущество для отслеживания судна, а само судно не может использовать подсистему маскировки.*

Данные (интеллектуальные подсистемы)

Интеллектуальные подсистемы позволяют увеличить скорость сбора и точность оценки. Сразу после установки этой подсистемы вы всегда знаете оставшееся значение хит поинтов щита судна и прочности корпуса, если судно находится в пределах 300 футов. В дополнении судно с интеллектуальной подсистемой имеет определенный запас тактических данных. За каждые 10 хит поинтов, затраченных на интеллектуальную подсистему, количество тактических данных судна увеличивается на 1. Любой ведущий офицер может потратить 1 или более единиц тактических данных, затем совершить бросок по подсистеме, которой он умеет управлять, но до того, как Мастер объявит об успехе или провале системы, и добавить выбранное количество данных к броску. Судно восстанавливает потраченные данные через 1 неделю обслуживания.

Расчет возможностей. В качестве бонусного действия выберите другую подсистему корабля. Первый бросок в этой подсистеме, сделанный до начала вашего следующего хода, совершается с преимуществом.

Быстрое сканирование. В качестве бонусного действия выберите судно в пределах 300 футов от вас. Вы узнаете оставшееся количество хит поинтов каждый подсистемы.

Оценка слабости. В качестве действия в свой ход выберите судно в пределах 300 футов от вас. для определения его слабостей. Когда вы сделаете это, совершите проверку по интеллектуальной подсистеме (Интеллект) против проверки одного из ведущих офицеров вражеского судна по маскировочной подсистеме (Интеллект) или управляющей подсистеме (Харизма). При успехе выберите свойство: пробивание щитов, корпуса или тактическое вооружение. Все выстрелы, совершаемые с вашего судна по выбранной цели, получают выбранное вами свойство до начала вашего следующего хода. Свойства описаны ниже.

Редкие подсистемы

Редкие подсистемы следуют тем же правилам, что и обычные подсистемы, если не указано иного. Многие, исследующие астральные потоки, не встречали ни одной редкой подсистемы за всю свою жизнь.

Встроенный Интеллект

Подсистема Встроенный Интеллект отличается от других подсистем тем, что ей не требуется ведущий офицер. Вместо этого Встроенный Интеллект создает Личность, искусственный интеллект, который может сам управлять кораблем и находится в подсистеме Встроенного Интеллекта. Эта Личность может служить удаленным ведущим офицером для одной или нескольких подсистем.

Личность обладает бонусом мастерства, равным +4, навыком владения одной из подсистем, а также возможностью совершать одно действие за раунд. За каждые 5 хит поинтов, потраченных на установку Встроенного Интеллекта, вы получаете одно очко персоны, которое нужно потратить незамедлительно. Очки личности могут быть потрачены на получение преимуществ, как это описано ниже.

Встроенный Интеллект

Очки личности	Преимущества
1	*Личность получает навык владения подсистемой по вашему выбору*
2	*Бонус мастерства Личности увеличивается на 1 (максимум 18)*
3	*Личность может совершать три хода в раунд*
7	*Личность может совершать четыре хода в раунд*
15	*Личность может совершать пять ходов в раунд*

Личность Личности

В зависимости от того, как сильно ваша кампания зависит от межзвездных судов, отношение и личности Личностей могут быть разными. В мирах, где звездные корабли занимаются исследованиями, Личности могут быть беспристрастными и практичными. Если же ваша Личность является духом или младшим богом, пойманным в кристалл и установленным на корабль в качестве источника мощности, то она может быть кем угодно.

Art Credits in Order of Appearance
"*Steampunk Flying Ship*" by Unknown
"*Spaceship Wreck Yard*" by M Wojtala

Перевод: Максим Голутво
Гильдия Вольных Переводчиков

Орудия межзвездных кораблей

Межзвездные орудия это огромные орудийные системы, созданные для сражения между межзвездными кораблями в астральном течении. Броски атаки межзвездных орудий совершаются броском d20 с добавлением модификатора Интеллекта того, кто совершил атаку. Если у атакующего есть навык владения оружийными подсистемами, то он также добавляет и бонус мастерства к броску.

Межзвездные орудия для ваших кораблей описаны ниже.

Орудие	Урон	Описание
Ионная пушка	3d12 молнией	*разрушительный, пробивание щитов*
Лазерная пушка	4d8+16 силой	
Лазерная автопушка	2d8 силой	*Тройной выстрел*
Ракета	8d10 огнем	*пробивание корпуса*
Тактическая ракета	6d10 огнем	*пробивание корпуса, тактическая*
Луч-буксир	2d12 силой	*буксир*

Разрушительный. Когда вы наносите урон этим типом оружия по подсистеме, эта подсистема становится неактивной до конца вашего следующего хода.

Пробивание корпуса. Оружие этого типа игнорирует сопротивления, когда наносит урон по корпусу.

Пробивание щита. Оружие этого типа игнорирует сопротивления, когда наносит урон по щитам.

Тактическое. Оружие этого типа игнорирует сопротивления, когда наносит урон по подсистеме.

Буксир. Когда этот тип оружия наносит урон по судну или врагу, то это существо или судно становится схваченным. Существа следуют обычным правилам захвата, только тот, кто произвел захват, совершает проверку по Орудийным подсистемам (Ловкость), а не по Атлетике или Акробатике. Межзвездные суда могут высвободиться из захвата при удачной проверке по Инженерной подсистеме (Интеллект) против проверки по Орудийным подсистемам (Ловкость).

Тройной выстрел. Когда вы атакуете из орудий с этим типом, то совершаете три атаки. Все атаки направлены в одну цель.

Sailing the Astral Flow - Starfaring Vessels by */u/coolgamertagbro*
http://sterlingvermin.com/